

**PENGEMBANGAN GABI (GAME ANDROID BAHASA INDONESIA)
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS KARYA ILMIAH
MAHASISWA**

Afrinar Pramitasari¹, Hanindya Restu Aulia²
Universitas Pekalongan

Afrinar89@gmail.com

ABSTRAK

Pelaksanaan perkuliahan MKU Bahasa Indonesia seringkali dianggap remeh oleh mahasiswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat diterima oleh mahasiswa. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran GABI (Game Android Bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa. Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (research & development). Pengembangan prototipe game didasarkan pada analisis kebutuhan GABI yang diperoleh berdasarkan angket kebutuhan mahasiswa dan FGD dosen MKU Bahasa Indonesia Universitas Pekalongan. Hasil analisis kebutuhan GABI menjadi dasar untuk membuat dan mengembangkan prototipe Game Android Bahasa Indonesia. Game dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu perancangan, pembuatan prototipe game, uji ahli, dan revisi. Tahap perancangan meliputi pembuatan desain game. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi Prototipe Game Android Bahasa Indonesia. Selanjutnya produk tersebut divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pendapat dan saran dari validator dijadikan dasar untuk perbaikan game. Setelah game divalidasi dan direvisi, barulah GABI diujicobakan kepada calon pengguna.

Kata kunci: pengembangan, game android, karya ilmiah, bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis bagi civitas akademika (dosen dan mahasiswa) merupakan hal yang harus dikuasai mengingat mereka tidak lepas dari kegiatan menulis, terutama menulis ilmiah. Heryati, (2010) dalam sebuah laporan penelitian mengungkapkan bahwa dalam skripsi mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung masih terdapat kesalahan baik dalam hal ejaan, morfologi, maupun sintaksis. Senada dengan Heryati, Rochmat (2015) mengungkapkan hasil penelitiannya tentang kemampuan menulis ilmiah mahasiswa pesisir Jawa Tengah yang menyimpulkan “Sebagian besar mahasiswa pesisir Jawa Tengah masih

banyak ditemukan kesalahan penulisan ejaan dalam penulisan skripsi dan perlu dibina secara serius untuk meningkatkan mutu karya tulis mereka”.

Penyelenggaraan MKU Bahasa Indonesia sesuai dengan UU No 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 menyatakan bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi wajib memuat mata kuliah: a. agama; b. Pancasila; c. kewarganegaraan; dan d. bahasa Indonesia. Ruang lingkup mata kuliah Bahasa Indonesia membahas tentang sejarah, kedudukan, dan fungsi bahasa Indonesia, ciri-ciri bahasa Indonesia ragam ilmiah serta mewujudkannya dalam berbahasa, mengenali dan menerapkan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan, kata baku dan istilah dalam bahasa Indonesia, kalimat efektif dan membuatnya sesuai dengan syarat-syarat kalimat yang efektif, membuat paragraf yang baik.

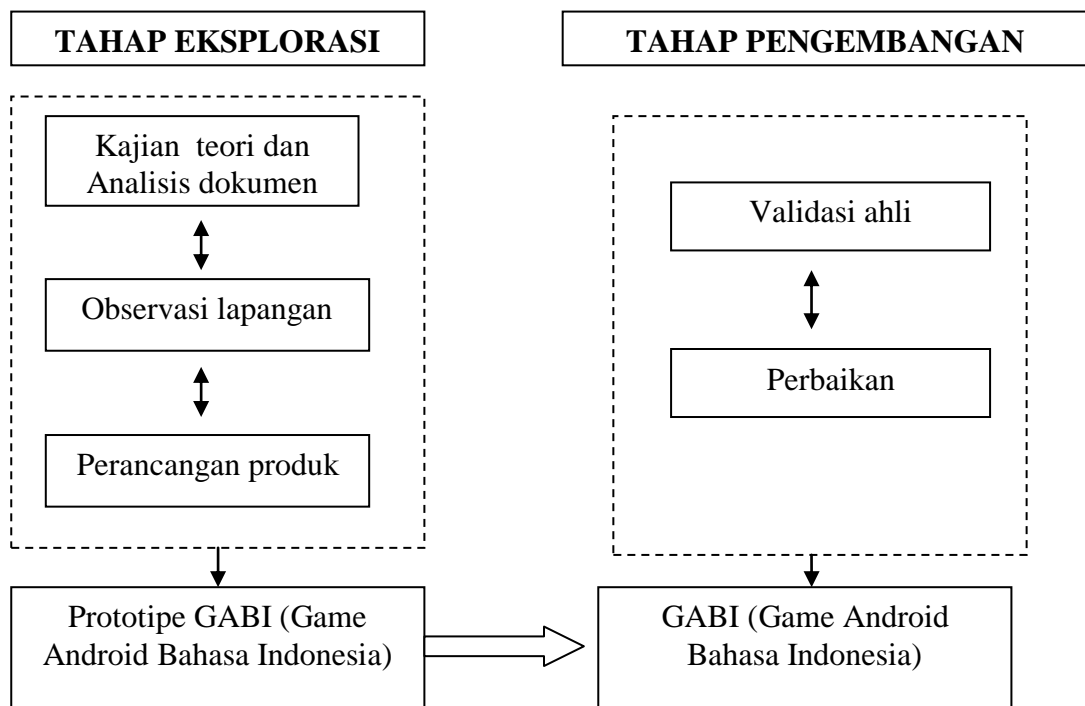
Penyampaian MKU Bahasa Indonesia bertujuan agar mahasiswa mampu mengungkapkan isi pemikirannya secara tersusun, cermat, dan tepat baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, MKU Bahasa Indonesia merupakan alat yang tepat untuk memupuk keterampilan mahasiswa dalam menulis, terutama menulis ilmiah. Namun, dalam pelaksanaan perkuliahan MKU Bahasa Indonesia seringkali dianggap remeh oleh mahasiswa. Persoalan tersebut tidak terlepas dari komponen penentu keberhasilan pengajaran, yakni: dosen, mahasiswa, materi, sistem pendidikan, proses belajar mengajar, metode, atau komponen yang lainnya. Oleh karena itu, dosen pengampu MKU Bahasa Indonesia hendaklah kreatif dan inovatif dalam mengajarkan MKU Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang efektif, variatif, inovatif, kreatif, menarik, dan menyenangkan dapat membangkitkan minat dan motivasi serta daya kreativitas mahasiswa pada pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game*. Saat ini *game* tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga untuk mengasah daya pikir dan logika. Selain itu, *game* juga dapat digunakan sebagai media menyampaikan materi agar lebih menarik sehingga mudah diterima dan dipahami oleh mahasiswa. *Game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

Salah satu upaya guna mengatasi pelbagai masalah tersebut maka dikembangkan GABI (*game* android bahasa Indonesia) sebagai media pembelajaran menulis karya ilmiah mahasiswa. GABI merupakan media yang dapat memberikan nuansa baru bagi mahasiswa. Melalui media pembelajaran GABI, mahasiswa diajak ke dalam dunianya sendiri tanpa merasa terbebani. Dengan demikian, perkuliahan pun akan lebih diminati mahasiswa sehingga tujuan perkuliahan MKU Bahasa Indonesia dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) karena dalam penelitian ini dikembangkan GABI sebagai media pembelajaran untuk Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) perbaikan desain, 6) Uji coba produk, dan 7) revisi produk. Prosedur penelitian ini mengadaptasi pada teori Borg dan Gall yaitu tahap eksplorasi dan pengembangan yang digambarkan pada bagan berikut.



Bagan 1. Prosedur Penelitian

Tahap pertama disebut tahap eksplorasi atau studi pendahuluan. Tahap ini merupakan perencanaan untuk kajian teori, analisis kebutuhan, dan spesifikasi awal protipe GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*). Data dalam penelitian ini berupa tingkat kebutuhan GABI yang diperoleh dari angket kebutuhan GABI yang disebarkan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi, Fakultas Kesehatan dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pekalongan. Selain itu data analisis kebutuhan juga diperoleh dari FGD tim dosen MKU Bahasa Indonesia Universitas Pekalongan.

Tahap kedua dalam penelitian ini ialah pengembangan prototipe GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*). Tahap ini merupakan kelanjutan tahap perencanaan untuk memastikan bahwa prototipe yang disusun dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan teoretik. Adapun tahap pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Penyusunan rancangan (pembuatan prototipe *game*)
- b. Pelaksanaan tindakan
- c. Refleksi dan evaluasi
- d. Uji validasi ahli
- e. Perbaikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

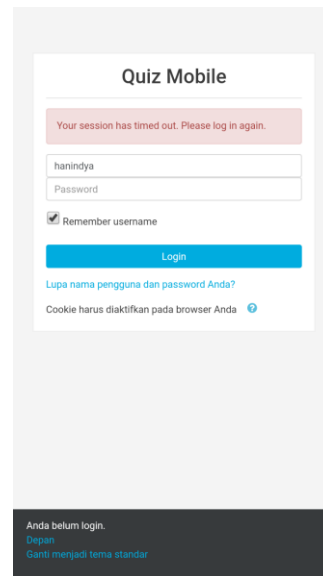
Hasil analisis kebutuhan GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*) menjadi dasar untuk pengembangan GABI. *Game* dibuat semenarik mungkin agar mahasiswa tertarik dan merasa senang dalam kuis GABI. Setelah prototipe GABI selesai, prototipe diuji validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Masukan dan saran dari validator ahli menjadi dasar untuk revisi game. Hasil validator ahli media dan ahli materi adalah GABI layak diujicoba tetapi harus diperbaiki sesuai saran dari validator. Saran dari validator ahli media adalah 1) berikan warna biru pada desain *background* game, 2) berikan *feedback* jawaban, 3) tambahkan animasi dan *backsound*. Sedangkan saran dari validator ahli materi adalah 1) parsialkan konten daftar pustaka, kutipan, dan penomoran dari menu

EYD, 2) tambahkan timer, 3) Pastikan materi didasarkan pada buku pedoman bahasa indonesia dari dikti.

Berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli media dan validator ahli materi, dilakukan revisi pada GABI (*Game Android Bahasa Indonesia*).



Gambar 1. Tampilan menu GABI

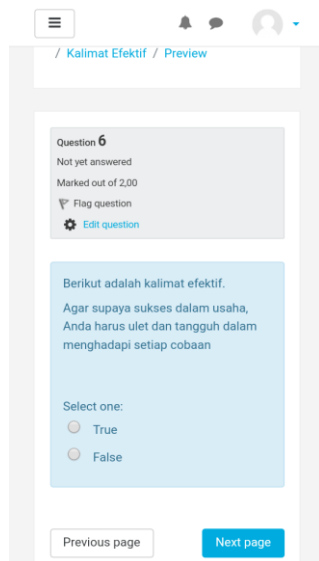


Gambar 2. Tampilan halaman awal

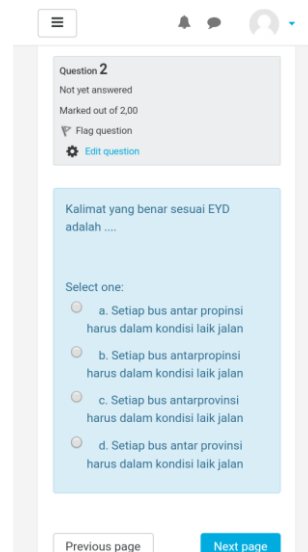
Setelah menginstal GABI di ponsel *android*, akan muncul menu GABI seperti pada gambar 1. Setelah kita buka menu tersebut pemain diharuskan *log in* terlebih dahulu menggunakan *username* dan *password*. Setelah berhasil *log in*, ada beberapa menu pilihan game yang terdiri atas 5 kategori, yaitu:

1. Menu “Ejaan dan Bahasa Baku”
2. Menu “Penomoran dan EYD”
3. Menu “Kalimat Efektif”
4. Menu “Paragraf”
5. Menu “Penulisan Sumber Acuan dan daftar pustaka dalam Karya Ilmiah”

Setiap menu terdiri atas pengantar materi dan kuis soal-soal latihan yang dikemas menarik dan atraktif sehingga mahasiswa tidak bosan dalam memahami materi maupun mengerjakan soal-soal latihan. Tampilan setiap halaman dalam game dibuat berwarna dan dilengkapi dengan animasi yang menarik. Aturan permainan *game* adalah memilih salah satu kategori dan menyelesaikan *game* dalam bentuk kuis



Gambar 3. Kuis Kalimat Efektif



Gambar 4. Kuis EYD

Masing-masing kategori dilengkapi dengan soal kuis dalam bentuk pilihan ganda dan soal benar-salah. Pemilihan soal pilihan ganda dan soal benar-salah dimaksudkan agar mempermudah pemain dalam menjawab soal-soal kuis dalam GABI dan variasi jenis soal agar pemain tidak bosan. Setelah menyelesaikan satu kategori kuis, langsung bisa dilihat hasil nilai dan histori nilai, baik nilai tertinggi atau terendah. Jika di tengah-tengah permainan kita berhenti, maka kita dapat meneruskan permainan di lain waktu, program otomatis akan menyimpan sampai di mana permainan kita yang terdahulu.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran MKU Bahasa Indonesia. GABI adalah media yang tepat untuk menjawab permasalahan kebutuhan mahasiswa. GABI didesain sesuai kebutuhan mahasiswa akan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, H. Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.

Andang, Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Asnawir, dan Basyiruddin Usman 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- DiMarzio, J.F 2008. *A Programmer's Guide*. New York: The Mc Graw-Hill Companies.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Harahap, Nazruddin Safaat. 2012. *ANDROID: Pemrograman Aplikasi MobileSmartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Suparman, M. Atwi. 2001. *Desain Instruksioanal*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Rochmat, Chamdi et.al. 2015. Keterampilan Menulis Ilmiah Mahasiswa Pesisir Jawa Tengah: Survai di Universitas PekalonganTahun Akademik 2015/2016. *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* Vol.29 No.1